



Facultad de Ciencias Sociales y
Administrativas

Licenciatura en Informática y
Desarrollo de Software
Licenciatura en Telecomunicaciones



Facultad de Ciencias
Sociales y Administrativas

Licenciatura en Informática
y Desarrollo de Software
Licenciatura en
Telecomunicaciones

| PRÁCTICO DE ENSEÑANZA | |
|--|--|
| ASIGNATURA: Programación I PRÁCTICO Nº: 3 FECHA DE FINALIZACIÓN: 23 de Abril de 2021 TEMA: Estructuras de decisión DOCENTES RESPONSABLES: Eraso Martín, Ontivero Renzo | |
| NOMBRE Y APELLIDO DEL ALUMNO: CURSO Y COMISIÓN: | |
| OBJETIVO: Resolver correctamente ejercicios básicos de pseudocódigo utilizando PSeInt. | |

OBSERVACIONES

- Los algoritmos deberán ser resueltos con el software **PSeInt**
- Utilizar la siguiente nomenclatura para nombrar el código fuente de los ejercicios: TP3_EJX.psc, donde la letra X es el número de ejercicio.
- La entrega del trabajo práctico deberá realizarse por el campus virtual y deberá ser un archivo en formato **.zip** que contenga todos los códigos correspondiente a los ejercicios. El nombre del documento será **APELLIDO.zip**
- Además se deberán subir los ejercicios a **github** según los pasos vistos en clase de práctica.



CONSIGNAS

1. Desarrollar un algoritmo que imprima la tabla de multiplicar de los números del uno diez.
2. Desarrollar un algoritmo que permita saber cuál es el número mayor y menor, sobre un total de 10 números inicializados de forma aleatoria (Rand).

El algoritmo deberá informar al usuario, los números con los que se realizó el cálculo, el mayor y el menor obtenido.

3. Desarrollar un algoritmo que permita calcular la suma de los primeros cien números. Agregar un menú con tres opciones:
 - a. Opción 1: Calcular utilizando la estructura PARA
 - b. Opción 2: Calcular utilizando la estructura MIENTRAS
 - c. Opción 3: Calcular utilizando la estructura REPETIR
 - d. Detectar si el usuario ingresa una opción incorrecta, informar al usuario si desea salir o continuar con la ejecución del programa

Informar al usuario:

- La opción seleccionada.
 - La sumatoria de los números.
 - Consultar si desea continuar o finalizar el ejercicio
4. Desarrollar un algoritmo que permita realizar las operaciones básicas de una calculadora (suma, resta, multiplicación, división, potencia). Debe permitir leer dos valores. A continuación desplegar un menú con las opciones mencionadas. Detectar si los números ingresados no son



válidos para la operación seleccionada. En caso de que no sean válidos, solicitar nuevamente el ingreso de los valores.

Informar al usuario:

- La opción seleccionada.
- El resultado de la operación matemática
- Consultar si desea continuar o finalizar el ejercicio